

ISSN 2545-739X · AÑO 1 · NÚMERO 4
ABRIL 2017 · ARGENTINA $50


SOFEL™
LIFE SIMULATION GAME
LS
WALL $TREET KID™
LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
USE IT... OR LOSE IT!
MY HERO!
TOP SECRET
FEATURING
RUTH
THE RUTHLESS BANKER
STANLEY
THE CRAFTY CONSULTANT
Official
Nintendo®
Seal

POWER

¡AHORA JUGÁS CON PODER!

SIENTO QUE ES MI DEBER EN ESTA PÁGINA HACERLES LLEGAR A LOS MIEMBROS DE MI GENERACIÓN UN MENSAJE OBVIO PERO CONTUNDENTE: HEMOS VENCIDO.

Porque, como con todo arte nuevo, no faltaron los guardianes de la moral que nos dijeron que los jueguitos nos arruinaban el cerebro, que perdíamos el tiempo en pavadas, que nos pusiéramos a estudiar o que mejor hiciéramos algo saludable bajo el sol. Yo te recuerdo con dolor, Pablo Markoski, humillando niños rollizos en el estudio de *Top Kids*, pidiéndoles que salieran a jugar a la pelota cuando ellos no despegaban los ojos del *MK2*. Pero ¡te perdono!

Quizás alguna vez, de chicos, hayamos creído todo eso. Sin embargo, el tiempo nos dio la razón. Ahora todo el mundo juega videojuegos: tu mamá te pide vidas para el *Candy Crush*, tu compañero de laburo viene sin dormir porque estuvo viciando con el *DOTA*, el o la que te gusta tiene una remera con el honguito del *Mario* en su foto de perfil y hasta Kevin Spacey actúa del presidente de Estados Unidos jugando al *Agar.io*. Nadie nos va a venir a pedir perdón ni a reconocer que estaban equivocados, pero eso no hace menos sabrosa nuestra victoria.

Por eso tenemos que festejar. Porque jugar está bueno y ya era hora de que todo el mundo se enterara. Desde ***Replay***, abrimos las puertas del mundo de los 8 y 16 bits para que se acomoden en los sillones los habitués, pero también para que agarren el joystick los que se prendieron hace poco. Esto, señores, es arte y nosotros tenemos nuestros clásicos. Pero, a diferencia de otros museos, acá ninguna solemnidad o gesto esnob es necesario. Como dicen los Faunos, hay una sola cosa que tenés que saber: saltás con el A y disparás con el B.

A todos ustedes, Hugo, que compraste un Family con la guita de la comunión; Jacqueline, que tenías la única zapper del barrio; Gustavo, que desarmaste de curioso tu Sega Genesis; y otros tantos mártires anónimos del fichín, les repito:

Hemos vencido.

Tope del Hi-Score. Salen los créditos. A winner is you.

¿Y ahora qué? Lo mismo de siempre, amigos: apretar reset y empezar de nuevo. Jugar otra vez y hacerlo mejor.

Ezequiel



SI JUGÁS MUCHO... podés quedarte ciego... o pelotudo.

N4



Replay equipo

RETOCA DIGITALMENTE
Romina Tosun.

DISEÑAN
Juan Ignacio Papaleo, Marcelo Bermúdez.

ESCRIBEN
Carlos Andrés Maidana, Daniela Saav, Juan Manuel La Volpe, gBot, Sergio Andrés Rondán, Ezequiel Vila, Jimena Nymeria, Juan Manuel Péndola, Andrea Cukier, Guido Quaranta, Diego Maidana.

CORRIGE
Hernán Moreno.

ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de abril de 2017.



DTO. COMERCIAL
› comercial@revistareplay.com.ar
Celular: (011) 15 6509 1279

PUNTOS DE RETIRO Y VENTA
› revistareplay.com.ar/comprar

Replay es miembro de AReCIA ASOCIACIÓN DE REVISTAS CULTURALES INDEPENDIENTES DE ARGENTINA

PEDIDOS DE EJEMPLARES CON ENVÍO A TODO EL PAÍS Y EL MUNDO
quiero@revistareplay.com.ar

MOUSTACHE Robot



¡Mandanos tu foto con la revista a correo@revistareplay.com.ar y participás en el sorteo* de una remera de *Super Mario Bros. 3* de Moustache Robot!
El ganador del mes de abril es *Lucas Márquez*. ¡Felicitaciones!

* Atención: no se realizan envíos de los premios, salvo para los ganadores cuya dirección de entrega esté a más de 300 kilómetros de la Ciudad de Buenos Aires. Los premios deberán ser retirados por los ganadores exclusivamente en donde indique MOUSTACHE ROBOT, en día y horario acordados. Los gastos de traslado correrán por cuenta de los ganadores.

_FAMILY GAME

M.C. KIDS

M.C. KIDS
Compañía_VIRGIN INTERACTIVE
Año de lanzamiento_1992
Diseñador_DARREN BARTLETT
Plataforma_NES, GAME BOY, COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST, DOS.

© 1991 McDonald's Corporation
© 1991 Virgin Games, Inc.





¡AYUDA! ¡AYUDA!
¡HAMBURGLAR SE ESCAPÓ CON MI BOLSA MÁGICA!

¡POR FAVOR, AYUDANOS A RECUPERARLA!
BUSCA EN LOS NIVELES DE MI CLUBHOUSE Y RECUPERA AL MENOS CUATRO DE MIS TARJETAS PUZZLE.

¡SI VOLVÉS A MI CASA CON CUATRO CARTAS, TE MOSTRARÉ CÓMO LLEGAR A LA CASA DE BIRDIE!



START

"NI ROLINGA NI PUNK ROCK, JUEGO AL *SUPER MARIO BROS.*", grita la multitud, posiblemente.

DE LA CONSOLA AL TRIBUTO MUSICAL, 3HM (THREE HEADED MONKEYS)

MIRA DETRÁS DE TI, ¡UN MONO CON TRES CABEZAS TOCANDO LA GUITARRA!

.TXT DANIELA TIZIANA SAAV

Para mí los videojuegos son un patrimonio cultural, equivalente a legados como lo indigenista o la cultura urbana, pues engloban arte como el diseño, dibujo, arquitectura, guion, etc. Pero algo que se destaca y trasciende hasta las barreras tecnológicas y tiene el poder de familiarizarnos a todos… es su música.

Quién no recuerda la canción de Starlight Zone de *Sonic* y esa alegría-paz que genera; o la épica canción de *The Legend of Zelda*; o la indomable música del *Sunsetriders*; que te da ganas de cabalgar en el desierto a los tiros con una botella de ron en la mano; la solemnidad del *Tetris* o la frescura playera del *Islander*. En fin, qué música hermosa nos legó el videojuego, tanto que solemos meter los MP3 en nuestros celulares ¡o hasta dejarlos de ringtone!

Quizás mi sorpresa mayor haya sido en un evento/exposición de videojuegos: ir poco a poco escuchando cierta música a la distancia, intentando sacar de donde es y con infante emoción gritar: "Era la del…".

Una banda de chicos talentosos nos deleitaba, con cuidados ensayos, respetando nota a nota el legado ancestral, pero aplicando lo que la modernidad puede darnos, sumado a su increíble creatividad musical. 3HM o Three Headed Monkeys es una VG BAND (banda tributo a los videojuegos) ¡argentina! ¡Nuestra! QUE NO TE PODÉS PERDER.

Tuvimos la oportunidad de cruzar unas palabras con Damián Gandini, integrante y vocero de la banda.

Replay: *¿Cómo y cuándo se fundó*



FOTO: CORTESÍA DOLORESG

la banda? ¿Cómo nació la idea o qué factores los llevaron a la creación del grupo?

Damián: Soy músico y jugué videojuegos toda la vida con mucha pasión. Además desde hace algunos años colecciono consolas.

La idea de la banda surgió hace muchos años (diría que más de 10), cuando escuché un medley de *Mario Bros.* interpretado por Mr. Bungle (una de mis bandas favoritas). Me pareció una genialidad cómo se podía versionar una música tan simple como la que sonaba en una Famicom y darle una coloración mucho más amplia y orgánica gracias a los instrumentos.

Fue recién a mediados del 2014 que se

> **LA IDEA DE LA BANDA SURGIÓ HACE MUCHOS AÑOS (DIRÍA QUE MÁS DE 10), CUANDO ESCUCHÉ UN MEDLEY DE *MARIO BROS.* INTERPRETADO POR MR. BUNGLE**

empezó a poder concretar el proyecto: a raíz de un evento temático sobre *The Secret of Monkey Island* tuve la oportunidad de participar con otros músicos de la ambientación de la fiesta tocando varios temas de esta aventura gráfica.

A partir de ahí, junto con Francisco (fagotista) emprendimos una búsqueda bastante complicada: encontrar músicos capaces de llevar adelante el proyecto y que al mismo tiempo amaran los videojuegos.



¿CUÁNTOS MÚSICOS SE NECESITAN PARA TOCAR EL MAIN THEME DE SUPER MARIO BROS.?. Evidentemente cinco.

La formación comenzó a funcionar recién a mediados del 2015 y desde entonces no paramos. Hemos tocado en eventos temáticos como Feria Gamer, N Gameshow, Retrostart y Stream así como participado de un concurso de bandas en The Cavern Club en el que salimos semifinalistas.

La formación actual de la banda es de cinco miembros:

Matías Buselli (guitarra), Damián Gandini (bajo), Federico Lynch (bateria), Felipe Arenas (teclado y keytar) y Nospoonkid (sintetizadores).

Saber que existen chicos con tamaña iniciativa es reconfortante. Aunque en lo personal prefiero los arreglos originales en los que ocho bits eran suficientes para transportarme a mundos musicales extraordinarios, debo admitir que su trabajo es genial, que no faltará alguien que los busque para algún evento especial y, si llego a casarme de nuevo, no dudaré en llamarlos para animar mi fiesta. Con un Starlight del *Sonic* de fondo.

Contacto de Facebook
facebook.com/pg/3hm.arg

¿QUÉ ES *SUPER MARIO BROS. 2*?

GUÍA BREVE PARA NO CONFUNDIR HONGOS CON CEBOLLAS.

.TXT **KABUTO**

Para un joven niño estadounidense en 1986, *Super Mario Bros.* era, quizás, lo mejor que le podía pasar. Con miles de unidades vendidas, el éxito era evidente y la crisis sufrida por los videojuegos en 1983 era algo del pasado. Del otro lado del Pacífico las mentes de Nintendo construían algo que elevaría el desafío a unos niveles muy por arriba del estándar del jugador occidental: *Super Mario Bros. 2*.

En 1986 sale a la venta en Japón la segunda aventura de los hermanos plomeros, pero a la hora de ser lanzado fuera de la isla la gente de Nintendo de América hizo una pequeña observación: el juego era frustrantemente difícil. Entonces, ¿qué es lo que nosotros jugamos como *Super Mario Bros. 2* aquí y los niños norteamericanos allá? *Yume Kojo: Doki Doki Panic*.

Yume Kojo: Doki Doki Panic es un juego de plataformas diseñado por nuestro archiconocido Shigeru Miyamoto, proyecto cajoneado durante años y sacado a la luz independientemente de la historia del fontanero.

Super Mario Bros. 2 tenía que salir en América, pero eso que había salido de las manos de los maestros de Nintendo no triunfaría jamás de este lado del mundo. ¿Cuál fue la solución? Simplemente cambiaron los personajes del *Yume Kojo: Doki Doki Panic* por nuestros ya conocidos Mario, Luigi, la princesa y el honguito, una mano de pintura, un par de sprites nuevos y listo, en 1988 salía a la venta esta cosa llamada *Super Mario Bros. 2*. Resumiendo: para 1988 tenían 3 *Super Mario Bros. 2*. El original *Super Mario Bros. 2* solo para Japón, el *Yume Kojo: Doki Doki Panic* y el *Super Mario Bros. 2* para América, que es el *Yume Kojo: Doki Doki Panic* con sprites de *Super Mario*.

Años después, ya para Super Nintendo, en el cartucho llamado *Super Mario All Stars*, los niños de Occidente pudieron padecer aquel primitivo y horriblemente difícil *Super Mario Bros. 2* japonés (Lost Levels).

Años después, esta vez en Japón, fue lanzado el *Super Mario Bros. 2* (la versión americana con los sprites de *Super Mario*); irónico, ellos ya habían jugado *Yume Kojo: Doki Doki Panic* varios años antes.

¿Confundido, confundida? No te preocupes, sin temor a spoilearte la historia te cuento que, al final de cuentas, todo lo ocurrido en la historia no es más que un sueño de Mario (U Mad?).



FOTO: CORTESÍA DOLORESG (THREE HEADED MONKEYS)

CÓMO LOS VIDEOJUEGOS CAMBIARON MI VIDA

CUANDO LOS JUEGOS SON ALGO MÁS QUE UN CARTUCHO PARA ENTRETENERSE UN RATO, PASAN COSAS INCREÍBLES, SE VUELVEN UNA EXPERIENCIA MUY CONSISTENTE Y MUCHAS VECES INFLUYEN EN EL CURSO DE LAS COSAS.

.TXT **JIMENA NYMERIA**

Mi familia siempre fue de carácter lúdico. Los juegos de mesa y de ingenio siempre gobernaron nuestro tiempo libre y las vacaciones no eran divertidas si no jugábamos por lo menos una vez al día. Pero a mis 4 años aparecieron otros juegos en mi vida: trajeron un Family Game a casa. La idea de poder controlar un personaje desde mi lugar me pareció fantástico, no podía dormir imaginando las posibilidades que existían detrás de los videojuegos que había en casa. Esperaba ansiosa el finde (que eran los días de alquiler de cartuchos en el videoclub) para probar otro universo sin descubrir.

Fue pasando el tiempo, mi papá se enganchó con los videojuegos. Era fanático de las aventuras gráficas; mi mamá también jugaba, lo suyo era más eventual, aunque confieso que nadie podía pasar el *Contra* con solo dos vidas como lo hacía ella. Con mi viejo nunca tuve una buena relación, la adolescencia, supongo, pero a la hora de los juegos siempre nos juntábamos a charlar. Cuando compramos el *Monkey Island* no existía Internet en casa; así que en nuestros breves encuentros había preguntas como: "¿Ya descubriste que hacer con el pollo con polea?". "No, pero ¡las flores amarillas son somníferos para los perros de la casa de la gobernadora!".

Pasó el tiempo, nacieron mis hermanos y siempre seguimos jugando videojuegos, todos. Allá por el 2008 yo tenía 22 años y mi mamá falleció. No quiero entrar en detalles escabrosos, pero puedo decir que luchó como si realmente le quedaran sus dos últimas vidas en el *Contra* y al final el juego nos ganó a nosotros. Así que ahí estábamos. Mi viejo solo con 3 hijos de 22, 15 y 11 años; y la falta de una persona que hacía absolutamente todo por nosotros. ¿Cómo se empieza? No sabíamos. No había ninguna referencia, ningún "walkthrough". El dolor del duelo y el tiempo nos ayudaron a formarnos y mientras tanto, seguimos jugando videojuegos.

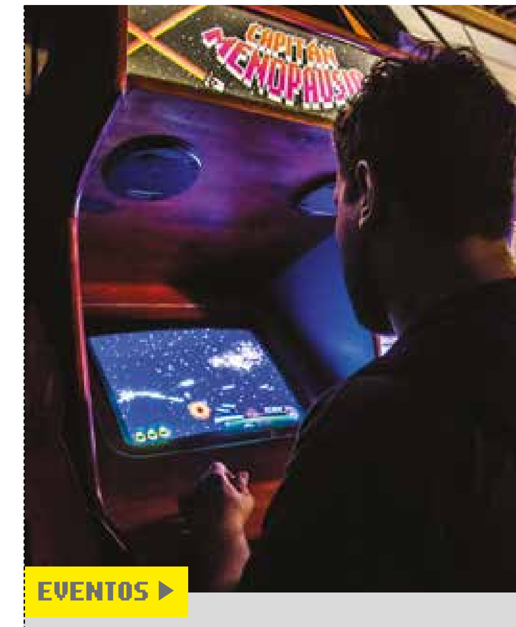
Mi viejo se compró una PC nueva, le instalamos el *Left 4 Dead 2*, empezamos a jugar esporádicamente. Mi papá, pobre, de madera. Se lo vivían lastrando los zombis y nunca llegábamos a la safe house con su personaje en pie. Pero con paciencia le fuimos enseñando, y se volvió un capo, el mejor jugador de la retaguardia. Vos podés correr tranquilo que él siempre te está cubriendo la espalda.

La mayoría de las veces charlábamos estrategias, comentarios del juego y, por supuesto, algunos insultos del estilo "dejá de cruzarte que te hago friendly fire". Sin embargo, empezó a suceder que las charlas se volvieron tácticas antizombis mezcladas con anécdotas personales, historias y relatos de nuestra vida cotidiana. Nos juntábamos a comer (yo ya no vivía con mi familia) y discutíamos los pormenores de las últimas partidas. Sin darnos cuenta, empezábamos a unirnos como un bloque, a generar un vínculo, y el pegamento que nos unía eran los videojuegos.

Pasaron los años y por esas vueltas de la vida me fui a vivir un tiempo a otra provincia. No es lo mismo charlar con tu familia por Skype que crear una partida de algún juego y disfrutar con ellos a la distancia. Nuestras charlas se volvían más fluidas así, porque los juegos eran el transporte para nuestro vínculo; y yo no creo haber podido tener tanto contacto con ellos si no hubiera sido por esto.

La vida me llevó a regresar a Buenos Aires. Cuando descargaba los bolsos mi papá me dijo: "Qué bueno que volviste, me compré una oferta de 10 juegos a 5 dólares y hay uno que se juega con joystick. ¿Me lo instalás?"... y creo que fue en ese momento cuando entendí el valor de los juegos en mi vida, cómo marcaron un antes y un después. Probablemente si no hubieran existido, nos habría ayudado otra cosa. Pero ya saben cómo somos los gamers, imaginamos todas las alternativas y queremos creer que elegimos el mejor final para nuestra historia; aunque mi historia aún no haya finalizado, puedo decir que no la estaría disfrutando tanto si no fuera por Mario, Guybrush, Cloud Strife, el *Left 4 Dead* y tantos otros.

FOTOS: CORTESÍA DOLORESG (MUERE MONSTRUO MUERE)



EVENTOS ▶

MUERE MONSTRUO MUERE

BALAS DE CINE Y DE FICHINES.

.TXT **JUANMA LA VOLPE**

El segundo viernes de cada mes las estrellas se alinean en un ritual salvaje para abrir las puertas de un espacio en el que conviven arcades, mutantes y ninjas. El ciclo de cine Muere Monstruo Muere se celebra en el Teatro Mandril desde hace casi tres años y propone emular esos días noventosos de juventud en los que las películas malas, la cerveza y los videojuegos eran la diva de la noche. El Muere es principalmente un ciclo de cine, sus proyecciones pasan desde el apoyo a la escena audiovisual nacional (películas, cortos y animaciones) hasta el tributo al cine bizarro de culto directo a VHS y a esos films que son tan malos que terminan siendo buenos. La noche del Monstruo suele ofrecernos también la posibilidad de encontrarnos y jugar con arcades nacionales como *Nave* y *Dobotone*, de Videogamo Inc.; el *Capitán Menopausia* y el *Trucho Flipper*, de Shitty Games y Trucho Toys; el arcade de Tumba Games; *Juanito Arcade Mayhem*, de Game Ever Estudios, y los juegos de Jupitron. Las fechas son acompañadas por una feria de productores independientes y la participación de una banda en vivo. Si bien el ciclo puede variar su contenido mes a mes, el cine bizarro y la bandera de la cultura alternativa siempre estarán en lo alto.



ILUSTRAS EN LA MUERE

ESOS NUEVOS VIDEOJUEGOS RETRO

NO VAS A CONSEGUIR NINGUNO DE ESTOS EN BLOCKBUSTER, PORQUE YA NO EXISTE.

.TXT PÉNDO DEL ESPACIO

Si hay algo que anhelamos los que amamos el retrogaming, es la noticia de un nuevo videojuego para nuestra consola preferida de toda la vida. Afortunadamente –y sobre todo en los últimos tiempos, en los que la pasión y la lealtad al concepto de los juegos clásicos se han visto ayudadas por la tecnología al alcance del buen hacer–, son muchísimos los títulos que han ido apareciendo para la mayoría de los sistemas más conocidos.

Para NES, nuevos videojuegos para Gameboy, para GBA, para Master System, para Mega Drive, para Super Nintendo, en fin..., casi todas las generaciones de consolas tienen ahora un buen puñado de nuevos juegos retro. Créditos que les debemos a una factoría de gamers emprendedores, entusiastas de la electrónica de antaño, desarrolladores homebrew y estudios independientes que han sabido hacer evolucionar el hobby del coleccionismo de videojuegos dando rienda suelta a sus pajas mentales (las suyas y las nuestras) para crear productos verdaderamente únicos, muchos de ellos incluso en formato físico con su característica caja e ilustrado manual.

> * CASI TODAS LAS GENERACIONES DE CONSOLAS TIENEN AHORA UN BUEN PUÑADO DE NUEVOS JUEGOS RETRO

En esta breve nota quiero mencionar dos nuevos videojuegos retro, que por diferentes cuestiones han sabido llamar mi atención.

El primero de ellos, aunque ya lleva algún tiempo de existencia (unos 17 años, para ser exactos), se llama *Watman* y no es otra cosa que un remake amateur del *Batman* de Spectrum, aquel primer videojuego basado en el murciélago detective que fue creado en 1986 por la gente de Ocean.

Watman es también uno de los primeros abanderados en esta movida de nuevos videojuegos para viejos sistemas, pero, a diferencia de *Batman*, que hacía uso de los 8 bits de la consola de Sinclair, *Watman* saca provecho a los 32 bits portátiles de la Nintendo Game Boy Advance y nos invita a una videoaventura en perspectiva isométrica desarrollada por la gente de Kakarot y realizada bajo la técnica filmation, la misma que desarrolló la compañía Ultimate con su videojuego *KnightLore*.

Watman es un remake realmente fiel al original, pero hace un perfecto uso del poder de GBA para crear un juego mucho más moderno, con un ritmo inmejorable. Aprovecho estas líneas para contarles que tanto la versión portátil como la versión en PC están disponibles para descargar gratuitamente desde Internet.

El otro nuevo videojuego de la vieja escuela se llama *Unholy Night: The Darkness Hunter* y es un arcade de lucha en 2D de los de toda la vida, pero que está siendo creado para Super Nintendo por la gente de Foxbat Co Ltd., un equipo de ex desarrolladores de SNK con créditos de algunos de los más famosos juegos de lucha de la compañía, entre ellos, *Art Of Fighting*, *Samurai Shodown*, *The Last Blade* o gran parte de la franquicia *King of Fighters*.

El juego viene mostrando una presencia muy bien lograda con gráficos que explotan casi en su totalidad la potencia del hardware SNES, con una estética bastante animé, buen diseño en personajes con sprites realmente grandes, cada uno con sus movimientos especiales que aprovecharán el genial mando de la consola de Nintendo, y todo esto acompañado de una banda sonora a la altura.

Unholy Night: The Darkness Hunter está actualmente en desarrollo, pero planea desembarcar en este 2017 dentro de un hermoso cartucho con 32 megabits.

1

2

CHARACTER SELECT
HUNTER
BLAZE
DARKNESS

3

(1) y (3) ***WATMAN.*** Hace 17 años salía un nuevo/viejo remake amateur del *Batman* de Spectrum para Game Boy Advance. (2) ***UNHOLY NIGHT.*** Futuro juego nuevo para Super Nintendo.

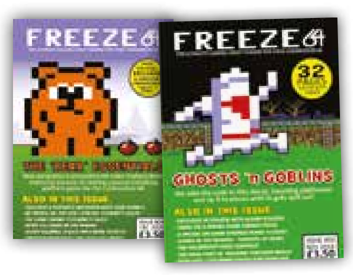
PREFERENCIAS DEL SISTEMA

ELEGIDOS DESDE LA REDACCIÓN DE *REPLAY*.



ANTES DE MARIO, NOSOTROS JUGÁBAMOS A *THE GREAT GIANA SISTERS*

Más allá de lo que significa Mario para el mundo del videojuego, la realidad es que nosotros jugamos antes a *The Great Giana Sisters* en Commodore 64c. Por supuesto que el juego nos parecía fantástico, ignorando las cuestiones -mito o no- legales que tuvieron con Nintendo. Después conocimos a Mario…



COMMODORE REINA EN LA TIERRA DE SPECTRUM

Como no podía ser de otra manera, la Commodore 64 sigue más que presente y activa, ahora con un fanzine, de origen inglés y en formato A5 a todo color. Prometen trucos y códigos para nuestros juegos favoritos. En la redacción ya nos pedimos un número, podés hacerlo online e incluso suscribirte.

▸ freeze64.co.uk

SEGA SOUND TEAM EN SPOTIFY

Obras de arte de la música viciosa como el OST de *Out Run* están disponibles en Spotify bajo el artista Sega Sound Team, nombre de quienes originalmente realizaron estas piezas entre 1988 y 1993.



FICHAS AL ROCK N' ROLL

RAYOS Y CENTELLAS

La banda Rayos y Centellas nos acercó el link a su último disco, en donde nos encontramos con la canción "¡Fichines!". Rock n' roll clásico con el toque 8 bits que tanto amamos. Escuchalos en YouTube y seguilos en Facebook, que seguro tocan pronto cerca de tu casa.

▸facebook.com/rayosycentellasrock

LA BÚSQUEDA FINAL

Existe una contienda que tiene en vilo a la humanidad desde los albores de los tiempos: ¿es LucasArts más grande que Sierra On-Line? Bueno, nosotros ya sabemos esa respuesta, pero si alguno tiene dudas puede probar este juego indie, *Quest Fighter II*, un juegito de pelea que utiliza los personajes emblemáticos de dichas empresas. ¡Nada mejor que Indiana llenando de guantazos al infumable de Roger Wilco!

▸ archive.org/details/quest-fighter-2



BLOC DE NOTAS

ESTE NÚMERO INVITAMOS A **ENRIQUE FERNÁNDEZ*** A QUE NOS COMPARTA SUS ANOTACIONES MENTALES.



▸HOLLYWOOD HACE NEGOCIOS CON NINTENDO

Mientras la industria de Nintendo arrasaba en los Estados Unidos con la llegada de la consola NES, durante la segunda mitad de los años ochenta, desde Hollywood estudiaron la posibilidad de aprovechar dicho acontecimiento realizando una película de aventuras que funcionara como una campaña de marketing para promocionar el lanzamiento del *Super Mario Bros. 3* en Norteamérica, junto con las atracciones que se presentaban en los Estudios Universal.
El resultado fue *The Wizard*, una road movie que giraba en torno a tres chicos intentando llegar a California para participar en un torneo de videojuegos conocido como "Video Armageddon", donde los finalistas deberían competir jugando al, hasta entonces inédito, *Super Mario Bros. 3*. La película estaba protagonizada por Fred Savage, la estrella del programa *Los años maravillosos*, y tenía como subtrama un drama familiar, en el que un chico retraído se convertía en un jugador experto.
Durante el desarrollo de la historia se representa, tanto en arcades como en consolas, un muestrario de los juegos más populares de Nintendo de aquella época. *The Wizard* fue estrenada en diciembre de 1989, unos meses antes de la salida del *Super Mario Bros. 3* en los Estados Unidos; y a pesar de las críticas que la consideraban una mera estrategia publicitaria, la película ganó notoriedad y se convirtió con los años en un clásico de culto.

*__ENRIQUE ES CRÍTICO DE CINE__, TRABAJA PARA EL SITIO ONLINE A SALA LLENA Y LA REVISTA *CINE FANTÁSTICO Y BIZARRO*, ADEMÁS DE TENER COMO HOBBY COLECCIONAR PELÍCULAS EN DIFERENTES FORMATOS. LO PUEDEN BUSCAR EN WWW.FACEBOOK.COM/ENRIQUEFCIN.



BREVE Y EXPLICATIVA CRÓNICA DE LO QUE JUGAMOS, LO QUE NO SABÍAMOS Y LO QUE NUESTROS PADRES NOS COMPRARON.

_TXT CARLOS ANDRÉS MAIDANA
_PIC JUAN IGNACIO PAPALEO

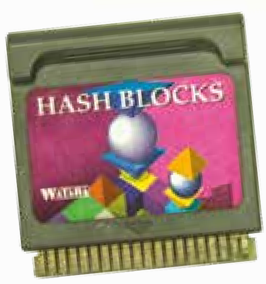


READY.

UN CALUROSO VERANO DE LA DÉcada del 90, la ruta se imprime sobre la tierra que separa el largo camino que debemos recorrer en el auto familiar; el destino no es otro sino la casa de unos ignotos tíos que nunca te dan un mango, así que lejos de importarte el viaje, la reunión familiar o lo que sea que fuere, no querés estar ahí. "Un Game Boy", qué lujo, y ni siquiera había salido el *Pokemón* todavía, pero el hecho de tener una de esas portátiles era un sueño, poder llevar a cualquier lado un pedacito de entretenimiento electrónico.

Fue ese cumpleaños que mamá te dio una caja medio pesada y de esa caja salió una cosa gris de pantalla verde; "Electrolab Supervision", decía. Alegría, alegría infinita. No, no era un Game Boy, era algo... raro. Ya tenías un compañero para esos viajes calurosos de autopista. Electrolab Supervision no fue otra cosa más que el Watara Supervision, una portátil que salió a aguantarle los trapos a Nintendo cuando este se comía el mercado. Junto con la famosa Famicom/NES, es una de las consolas que más "versiones" tuvieron, con diversos nombres, pero siempre en sus dos formatos: "ladrillo" o "flex al medio".

Watara Supervision tenía la friolera de 66 juegos, dudo que la totalidad de ellos llegaran a nuestras pampas. Todavía recuerdo esa publicidad gráfica en la ya extinta *Action Games*, en la cual todas las máquinas distribuidas por Electrolab se alzaban triunfantes sobre una montaña de tierra y (otras) consolas clónicas destruidas; u otra, como la que puede verse aquí, en la cual ni para ir al baño dejabas de jugar.



¡¡IMAGÍNENSE LAS OTRAS OPCIONES DE PUBLICIDADES QUE HABRÁN BARAJADO!!

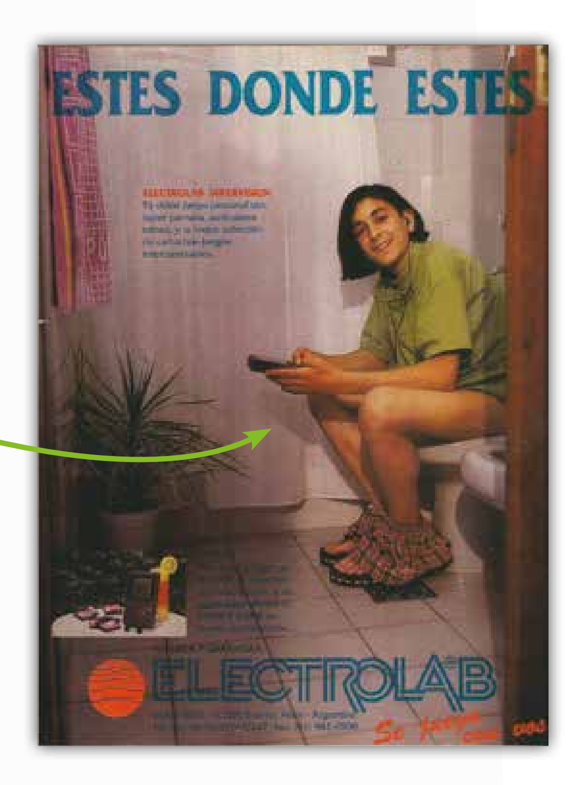


FOTO: AGRADECEMOS A PLANETA NERD (CIUDAD DE LA PLATA, GALERÍA RIO DE LA PLATA, LOCAL 79, PRIMER PISO, C.A.B.A.) POR PRESTARNOS EL ELECTROLAB SUPERVISION PARA LA NOTA.

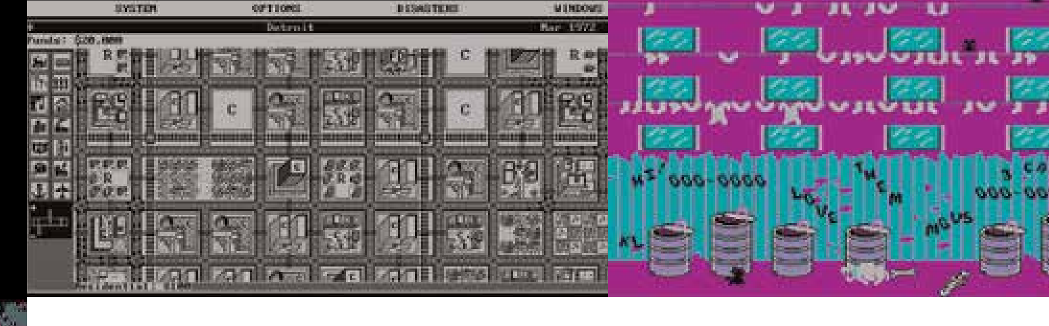


CPU_M65C02 a 4 MHz
Pantalla_61 X 61 mm
Resolución_160 x 160 píxeles en 4 niveles de gris
Alimentación_4 pilas AA o un alimentador externo 6V DC, compatible con la de la Game Boy

LOS PODERES MÁS RECORDADOS

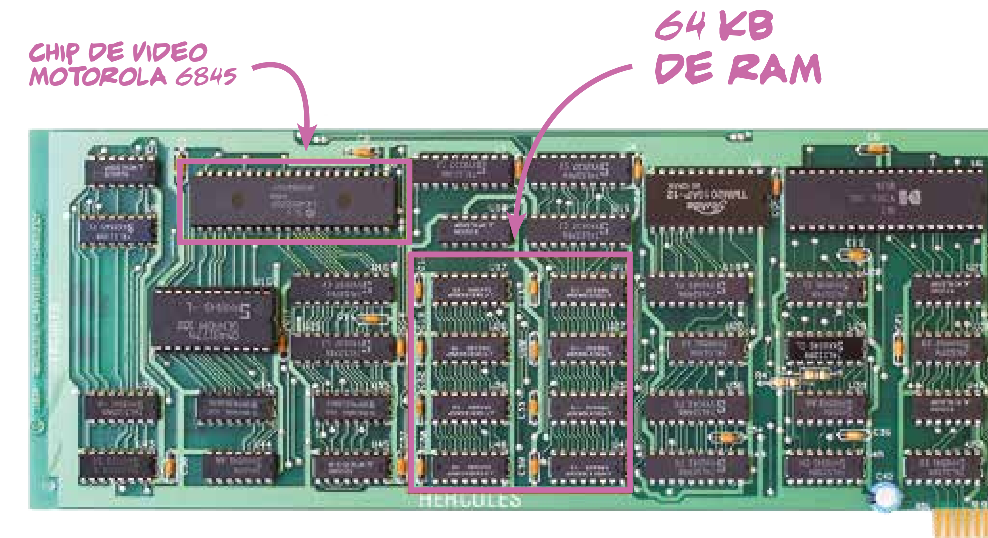
.JUEGO **SHADOW DANCER**
.PLATAFORMA **ARCADE**





A PRINCIPIOS DE LOS AÑOS 80, IBM, EL GIGANTE AZUL, DIO UN PASO REVOLUCIONARIO QUE MARCARÍA LA HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN PARA SIEMPRE.

.TXT SERGIO RONDÁN



PLACA HERCULES

READY.

■ **EN 1981 IBM LANZA AL CRECIENTE** mercado de las computadoras hogareñas la IBM Personal Computer. En pocos meses, la gente ya se refería a ella como PC. La máquina venía en dos modelos con tarjetas de video distintas. Uno de ellos era la IBM PC 5153 con la placa MDA (Monochrome Display Adaptor), que solo podía proyectar texto en monocromo en columnas de 80x25. Muchos juegos salieron para este tipo de tarjetas: la mayoría, aventuras conversacionales, aunque hubo otros, como el clásico *Rogue*, que aprovechaban los caracteres ASCII para formar "gráficos".

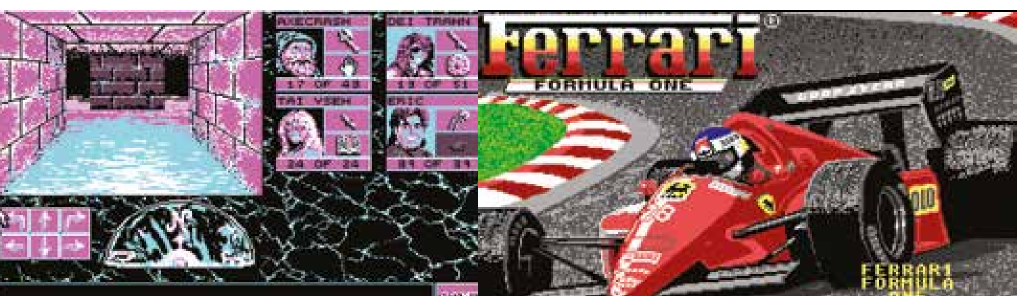
El que marcó la diferencia fue el modelo 5150 con su increíble y revolucionaria tarjeta CGA (Color Graphics Adapter), capaz de proyectar gráficos en color. Esto transformó la PC en algo más que un aburrido procesador de textos. Formaba gráficos, píxeles, y todo a color… Bueno, tal vez sea una exageración: solo es una paleta de 16 colores lo que puede procesar, y bajo determinados parámetros.

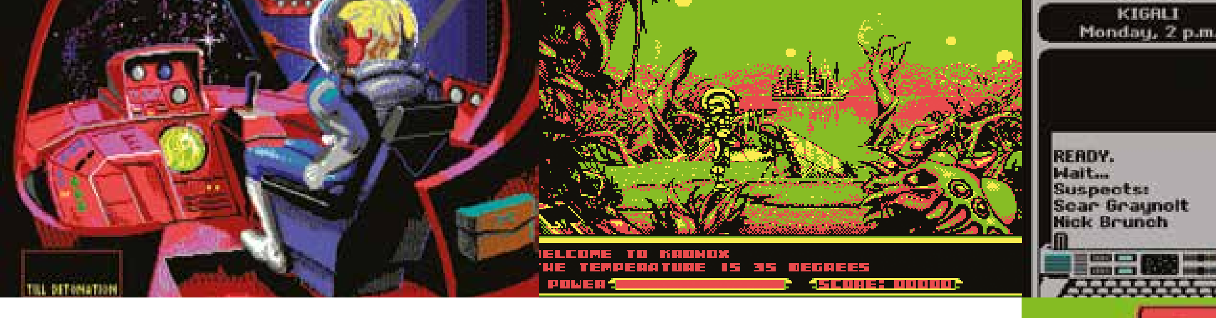
Las placas CGA tenían dos salidas: Composite Video (la clásica salida del conector RCA) o RGBI, un estándar de los monitores CRT (Cathode Ray Tube) de color, que quedó en desuso hace mucho tiempo. Esta última era la más "popular", y tal vez la que todos recordaremos, pues permitía una resolución a 320x200 bajo cuatro tonos de colores que todo aquel que haya jugado en ese modo jamás olvidará: cian, magenta, negro y blanco. Esa combinación lisérgica generaba una paleta de colores horribles…, pero colores al fin, que permitieron dotar de un poco más de "vida" a los juegos que empezaban a salir para este nuevo formato llamado PC.

El poder de los monocromos

Al salir la IBM, se la pensó como una máquina profesional, por lo que el color no importaba. Si el usuario quería eso, compraba algún equipo como las Commodore. El modelo que incluía la CGA era muy costoso. Al año siguiente, la empresa Hercules Computer Technology, Inc.,

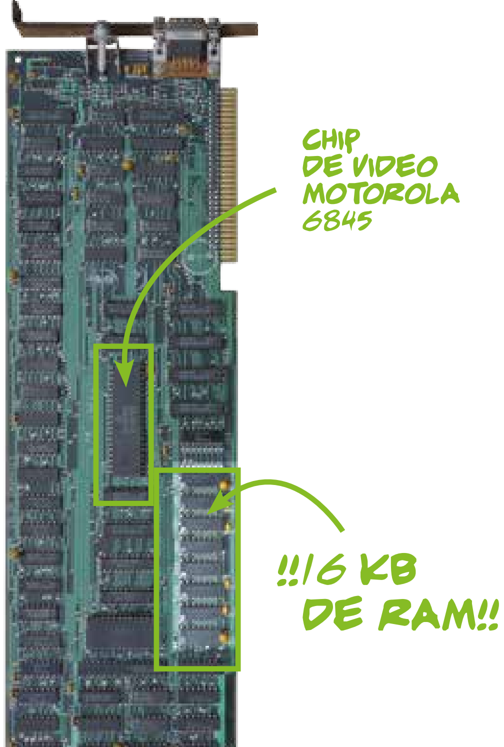


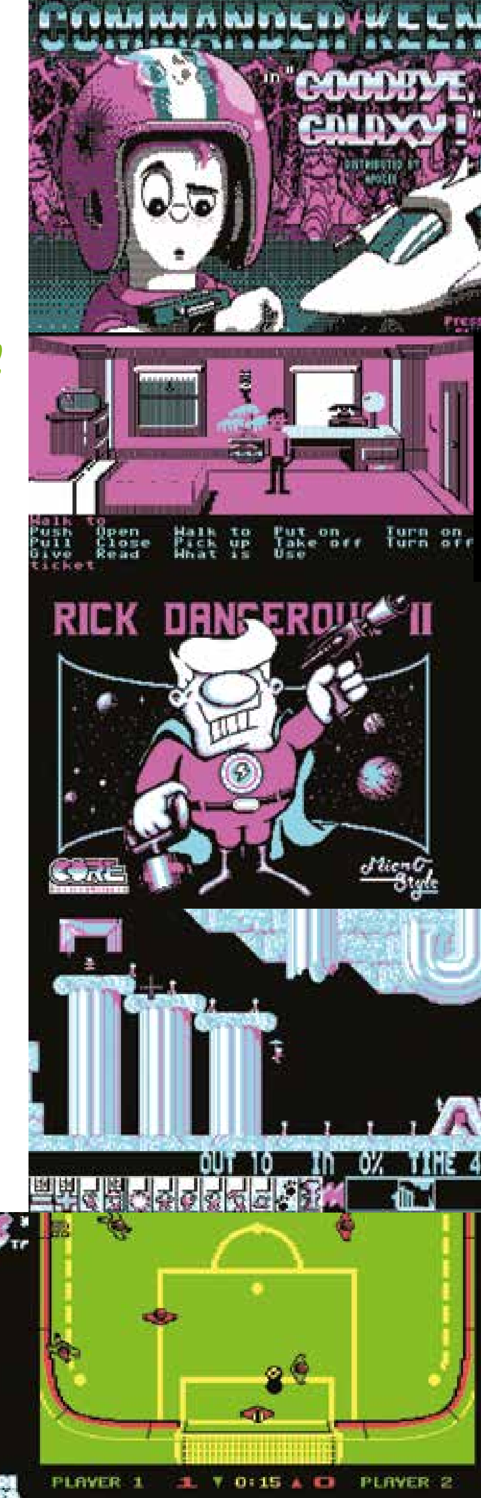




PLACA CGA







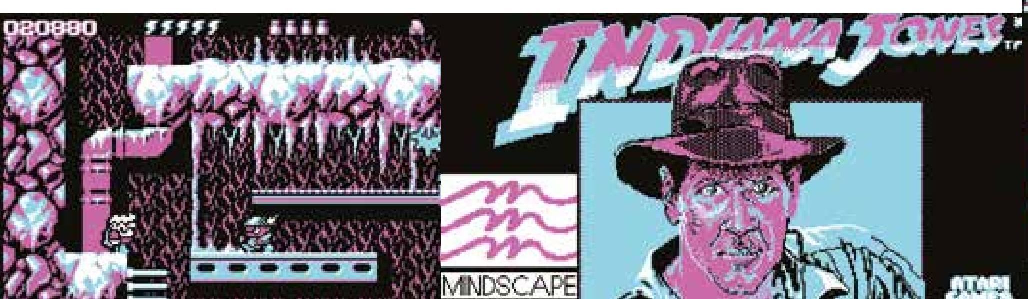
lanzaría al mercado la Hercules Graphics Card, compatible con los clásicos monitores monocromos y, por supuesto, con la arquitectura PC. Esto la hacía más económica, pues no había que adquirir un CRT a color y, pese a no tener más que dos colores –blanco y negro o el equivalente al monocromo que se usara–, tenía mayor resolución que CGA y fue una gran alternativa para aquellos que querían jugar en las flamantes PC. Pese a eso, la Hercules tenía una resolución mucho mayor que la CGA: 720x348. No obstante, la CGA tenía muchas resoluciones, algunas de ellas ni siquiera oficiales. Es por eso que los juegos se veían mejor en la Hercules, aunque, claro, en blanco y negro. Esto la transformó en un estándar por defecto, lo que la convirtió tal vez en una de las placas más populares.

Muchos juegos que funcionaban en CGA tenían soporte nativo para la Hercules. Otros usaban el SimCGA, un software que permitía "emular" la CGA en la Hercules. Durante los 80, casi todos los juegos tenían una suerte de retrocompatibilidad entre placas de video, hecho que hoy nos resulta imposible de creer, por las presiones de la industria de los videojuegos.

En el 84 IBM lanza la Enhanced Graphics Adapter, o EGA, una demencial placa de video a todo color, con unos imposibles 64 Kb de RAM –en contraposición con los pobres 16 Kb de CGA– y una paleta total de... ¡64 colores, con la posibilidad de elegir 16 al mismo tiempo! Una bestialidad hermosa. Pero en el 87 ya se volvería obsoleta, pues la EGA allanó el camino para el estándar "último": VGA. Pero esa ya es otra historia.

EL CORAZÓN GRÁFICO

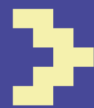
Tanto la CGA como la Hercules usaban el chip Motorola 6845, que enviaba las señales de video. De todas formas, no generaba los píxeles, sino que esa tarea era delegada a otros circuitos. EGA usaba una versión modificada del 6845.



PRESS START BUTTON

¡NO PUEDE SER! ¡ES SOLO UN ERIZO DE CLASE BAJA!

.TXT DIEGO MAIDANA



Compañía_SEGA
Año de lanzamiento_1994
Diseñador_TAKASHI IIZUKA
Plataforma_MEGA DRIVE







READY.

■ **EL 23 JUNIO DE 1991 SEGA GOLPEÓ EL MERCADO** de videojuegos con lo que sería su mascota más icónica. *Sonic the Hedgehog*, un juego con más de 23 millones de copias vendidas cuya música, colores y velocidad marcarían una franquicia que hasta el día de hoy sigue activa. Con sus botas rojas y una destacable actitud, nuestro erizo favorito lucharía contra el malvado científico Eggman, quien trataría de capturar animales y convertirlos en máquinas. Como podemos ver en la imagen, en este caso Sonic es amarillo y parece un "sayayin", esto ocurría cuando juntabas las 7 esmeraldas del caos. Para conseguirlas, tenías que lograr juntar más de 50 anillos durante tu recorrido del nivel y al final de este aparecía un anillo gigante que al entrar te mandaba a un nivel bonus muy extraño (por lo menos esto fue así en el primero de los juegos, luego cambió un poco).

En aquellos tiempos, como uno no podía guardar partidas, si perdías era todo desde el principio otra vez (algo que también cambió con el tiempo en la franquicia). Uno de los creadores de Sonic, Yūji Naka, pensó que repetir los niveles cuando perdías era tedioso, así que tuvo la idea de crear un juego en el que tuvieras múltiples caminos y que los más rápidos fueran mejores para el jugador mientras que los caminos lentos tuvieran más enemigos y trampas. Sonic fue creado por una simple razón, quitarle el trono a nuestro otro grande favorito, Mario, lo que creó una rivalidad casi eterna.

JUAN MANUEL
SER EL INDIANA JONES QUE TODOS LLEVAMOS DENTRO.

.TXT KABUTO
.PIC JUAN IGNACIO PAPALEO



READY.

EN EL AGITADO BARRIO DE Belgrano nos encontramos con uno de esos lugares mágicos, quizás hasta algo escondidos, en los cuales se puede descubrir algún que otro buen producto retro para satisfacer nuestro deseo como coleccionistas y nostálgicos.

¿Cuál fue tu primer contacto con los videojuegos?
Mi primer contacto fue a los 6 años, mi papá compró una Texas TI-99, los juegos para esa época eran increíbles. Me acuerdo de que venía con un manual de programación y con este ejecutamos varios programas y juegos también.

¿Cuál es tu relación con el coleccionismo? ¿Sentís que es compatible vender y coleccionar a la vez?
Tengo un local de videojuegos (Planeta Nerd, Ciudad de la Paz 2271, galería Río de la Plata, local 79, primer piso, de 17 a 20 horas), con el tiempo fui vendiendo cosas importantes, mías, a gente que realmente las quería, y luego es una linda sensación. Buscar de nuevo una consola, conocer a su dueño, su historia con la máquina. Siempre que vendí algo importante luego lo volví a conseguir en igual o en mejor condición.

¿Tuviste que desprenderte de algún artículo de tu colección alguna vez? ¿De cuál no te desprenderías nunca?
Sí, muchas veces me desprendo por una u otra situación, pero cuando vuelvo a sentir esa necesidad de tener o conectarme de vuelta con ese objeto, juego o consola, en ese momento soy como Indiana Jones y comienzo mi búsqueda. Pienso que de la Odyssey, realmente fue el comienzo de todo, es muy difícil tener una y la tendría por siempre.

#¿Existe algún título al que le hayas dedicado horas de tu vida?
Mi favorito es *Turbo Outrun*, realmente me parece precioso, lo juego desde el año 90. En un momento, cuando las casas de videojuegos empezaron a cerrar, le perdí el rastro y lo extrañé como 10 años; pero hoy en día, con la buena emulación, está y estará en mi vida por siempre.

Entre juegos y consolas, ¿Cuántos artículos tenés en tu colección?
Realmente no llevo un registro de cantidades, pero sí tengo como norma tener solo una colección dinámica, o sea, que todo funcione y esté listo para usar algún día especial, como de lluvia, o algún día que pueda dedicar tiempo a divertirme y pasarla bien.

"TENGO COMO NORMA TENER SOLO UNA COLECCIÓN DINÁMICA, O SEA, QUE TODO FUNCIONE Y ESTÉ LISTO PARA USAR ALGÚN DÍA ESPECIAL"

"ES MUY ESPECIAL PARA MÍ PORQUE FUE UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS HOGAREÑOS DE LA HISTORIA. ACÁ SE VIO POCO Y NADA. ERA A COLOR Y TENÍA SONIDO. ME COSTÓ MUCHO CONSEGUIRLO. LO UBIQUÉ EN MENDOZA Y NUNCA ME SEPARARÉ DE ÉL"

PAUSE
II

The Addams Family
(Versión Pinball Arcade)

Compañía_MIDWAY/BALLY
Año de lanzamiento_1992
Diseñador_PAT LAWLOR & LARRY DeMAR

_TXT GUIDO QUARANTA





En cualquier fichín tenías un *Lethal Weapon*, un *Fish Tales* o un *Twilight Zone*. Pero el que no podía faltar era el *Addams Family*. Y es que esta joya de Midway/Bally de 1992 fue y sigue siendo el pinball más vendido del planeta. Ese combo de peli pochoclera pero border, una gráfica tremenda y genial diseño mecánico hizo que fuera un clásico de los arcades. Hoy la mística sigue con la versión de Pinball Arcade, aunque no sin su historia. Los creadores, que pretenden digitalizar las mesas más populares, tuvieron que salir a pedir US$ 98 mil en Kickstarter para pagar derechos de todo tipo, como el uso de las voces de Anjelica Huston y del mítico Raúl Juliá o la imagen de Christopher Lloyd. La comunidad respondió y el pinball se hizo, incluyendo la edición dorada que conmemoraba el récord de ventas de más de 20 mil máquinas. *¡Creepy!*

SELECT VERSION

¡BIENVENIDO AL MUNDO POKÉMON! MUNDO HABITADO POR PROGRAMADORES JAPONESES QUE PUEDEN HACER HASTA 6 VERSIONES DEL MISMO JUEGO PONIÉNDOSE CREATIVOS CON LA PALETA DE COLORES.

.TXT EZEQUIEL VILA



READY.

ROSES ARE RED (AND GREEN). Apenas comenzaba 1996 cuando, en febrero, aparecían en Japón dos nuevos títulos de la ya viejita GameBoy: *Pocket Monsters Green Edition* y *Red Edition*, las primeras versiones de una franquicia que hoy sabemos imparable. El juego fue ideado por Satoshi Tajiri y sus colaboradores de Game Freak, una empresa de videojuegos fundada por un grupo de programadores que llevaba a cabo una revista del mismo nombre (¡paciencia, ***Replay***!). Tajiri era un entusiasta de la entomología y amante de la naturaleza, y el juego concentraba las dos pasiones de su infancia: el coleccionismo y la exploración. La mecánica que proponía para exaltar estas dos obsesiones era bastante compleja: un RPG con combates 1 a 1, con una pasmosa variedad de 151 monstruos para coleccionar y entrenar en un sistema de leveleo a partir de 5 stats únicas para cada uno y la posibilidad de enseñarles 165 ataques. Todo a lo largo y a lo ancho de 10 ciudades, 5 dungeons y 28 rutas.

Quizás por esta complejidad en el gameplay, ambos títulos pasarían desapercibidos por buena parte del año, pero las cosas no quedarían así por mucho tiempo. El juego inicialmente estaba previsto para ser lanzado en la Navidad de 1995, pero un retraso en el control de bugs hizo que recién pudiera ver la luz al año siguiente, en una época particularmente mala para lanzar un videojuego. Aun así, la novedad de la propuesta y, sobre todo, el boca a boca lo hizo explotar tardíamente.

El concepto original del juego data de 1990, apenas un año después de la aparición del GameBoy. En su concepto inicial, llamado *Capsule Monsters*, Tajiri intentaba mezclar el oficio del naturalista con el espíritu de las gashapones, esas simpáticas máquinas en las que uno pone una ficha y le entregan una pelotita con un juguete adentro. Además, quería explotar el potencial social de una consola portátil y, sobre todo, del Cable Link, un accesorio que permitía conectar dos GameBoy y jugar algunos juegos contra otros amigos. La idea de Tajiri fue utilizar el Cable Link no solamente para competir, sino como una herramienta de colaboración. En su juego, los chicos podrían intercambiar sus monstruos y ayudarse a ampliar sus colecciones, de manera similar a lo que ocurría con los juguetes de las gashapones. Durante el desarrollo, Shigeru Miyamoto (capo de Nintendo de ese entonces) sugirió lanzar dos versiones del mismo juego para que cada una tuviera algunos monstruos exclusivos y así hacer el intercambio mucho más atractivo. De allí la idea de dividir el juego en dos versiones: *Pokémon Green* y *Red*, cada una con 11 monstruos exclusivos. La apuesta no fue errónea, el juego lentamente comenzó a escalar en los puestos de los más vendidos gracias a la dinámica social novedosa que proponía, hasta volverse un fenómeno masivo.

Blue velvet

Pero acá no se termina la historia de las versiones de la primera generación de *Pokémon*. Una vez que el juego prendió en la isla del sol naciente, la demanda del otro lado del océano no se hizo esperar y Nintendo le encargó a Game Freak un release para Estados Unidos. El proyecto recién se pudo concretar en 1998, pero para ese entonces *Green* y *Red*



REDISEÑO DE PIDGEY entre Pokemon Green (izq) y Pokemon Yellow (der)

habían demostrado sus limitaciones (eran juegos LLENOS de glitches) y era necesario realizar algunos ajustes antes de una salida internacional. Por suerte, ya en 1996 había salido una tercera versión exclusiva para los suscriptores de *Coro Coro Comic* (una revista mensual del gigante editorial Shogakukan, apuntada a chicos de primaria). Esta revisión de los juegos originales (llamada *Blue Edition*) arreglaba varios de los peores glitches y presentaba rediseños de todos los sprites frontales (las imágenes de los pokémon estando de espaldas se mantuvieron igual). Sobre la base de este juego que había circulado muy poco en Japón se produjeron *Pokémon Red* y *Blue*, las versiones que recorrieron el globo a fines de 1998 y que desembarcaron en nuestro país en 1999.

Mellow yellow

El éxito de los juegos originales en Japón trajo aparejado un aluvión de merchandising y, entre todos los productos derivados de la incipiente franquicia, una serie animada rápidamente estuvo a la orden del día. Así, en abril de 1997 se estrenaba en las pantallas niponas el animé de *Pokémon*, que se convertiría en un éxito inmediato, dentro y fuera de la isla. La serie adaptaba de manera más o menos fiel los juegos originales a través del recorrido de Ash, un entrenador novato, que recorría los mismos escenarios y conocía a los personajes principales de *Red* y *Green*. Entre muchos de sus aportes al mundo Pokémon en formación, la serie consagraría a Pikachu, el monstruo #26, como la mascota oficial de la franquicia y uno de los personajes más populares de Nintendo. Tal fue la popularidad del ratón amarillo que Game Freak y Nintendo estuvieron de

✱ SHIGERU MIYAMOTO SUGIRIÓ LANZAR DOS VERSIONES DEL MISMO JUEGO PARA QUE CADA UNA TUVIERA ALGUNOS MONSTRUOS EXCLUSIVOS Y ASÍ HACER EL INTERCAMBIO MUCHO MÁS ATRACTIVO.

acuerdo en hacer una nueva versión del juego original, pero esta vez protagonizado por Pikachu y retomando algunos de los elementos originales de la serie. Esta "adaptación de la adaptación" vio la luz en septiembre de 1998 con el nombre de *Yellow Edition*.

A pesar de que en escasos 4 años ya contábamos con 4 o 5 versiones del mismo juego (depende de cómo contemos), ninguna de todas las versiones de *Pocket Monsters* había cambiado el



gameplay, así que *Pokémon Yellow* es el primer aporte verdaderamente original en este sentido. El juego ya no daba la opción de iniciar eligiendo uno de los tres "starters" clásicos (Bulbasaur, Charmander y Squirtle) sino que nos obligaba a comenzar con un Pikachu, que, por si fuera poco, se negaba a entrar a su pokebola y nos seguía a nuestras espaldas todo el juego. A este cambio, se sumaba la posibilidad de reclutar a los tres starters originales de una forma parecida a la ocurrida en el animé. La novedad del pokémon acompañante (un concepto que la franquicia retomaría varios años después) introducía también el primer sistema de *felicidad*, una mecánica según la cual el afecto que nuestro Pikachu sintiera por nosotros dispararía algunos eventos en el juego. Por último, la introducción de Jesse y James, los villanos recurrentes de la serie, en las filas del Team Rocket terminaba de completar la lista de cambios más significativos respecto de las versiones anteriores. En cuanto a lo puramente gráfico, además de cambiar otra vez los sprites de monstruos y entrenadores por nuevas ilustraciones que se asemejaban más al estilo de la serie de televisión, el juego permitía cierta compatibilidad con el flamante GameBoy Color al variar los tonos de los escenarios si se jugaba en esa consola.

De todos los colores

Claro que estas no serían las últimas versiones, ya que, apenas un año después de la aparición del *Yellow*, aparecerían *Pokémon Gold* y *Silver*, el inicio de lo que se dio en llamar Generación II, que rediseñaba casi todos los escenarios de los juegos originales. Por si fuera poco, en 2004 *Red* y *Green* fueron reeditados para GameBoy Advance bajo los títulos *Fire Red* y *Leaf Green* con una enorme cantidad de cambios. Hace relativamente poco, en 2016, los juegos originales fueron llevados a una nueva consola, esta vez la Nintendo 3DS. Pero todas estas historias ajenas a los 8 y 16 bits ya no nos competen.

.TXT PÉNDO DEL ESPACIO




BROS.
EL MEJOR TRAJE EN EL ROPERO DE NINTENDO



LA COMPAÑIA JAPONESA SE HA VESTIDO DE GALA INCONTABLES VECES PARA PRESENTAR LAS DIFERENTES ENTREGAS DE LOS JUEGOS DE SUPER MARIO. PERO HAY ALGO EN LA TERCERA ENTREGA DE LA FRANQUICIA QUE NOS REMITE A LA IDEA DE UNA VERDADERA FIESTA QUE INCLUYE TELÓN Y SOMBRERO ROJO.

Todos sabemos de qué van los hongos locos

En la actualidad, muy pocos son los nombres conocidos que pueden darse el lujo de aparecer cada año en la cima de las listas de los mejores videojuegos de la historia. Libro, video, podcast, reseña o publicación que mencione aquellos sobresalientes títulos de cada consola o de cada plataforma y de cada género o categoría en sí tiene siempre un juego de Mario sobre el cual hablar maravillas.

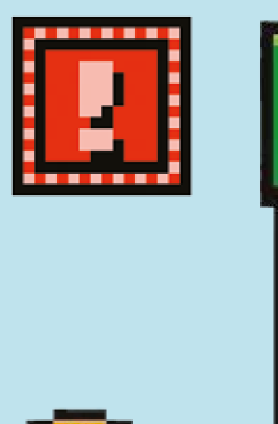
Ya sea destacando los diseños de sus niveles, la jugabilidad o lo bien que está proporcionada la dosis de diversión, el nombre de Mario aparece siempre, y en la mayoría de los casos como sinónimo de calidad, de excelencia y con las garantías de ser un producto que cumplirá con esa alegría videojueguil tan prometedora de los juegos basados en esta millonaria franquicia. Una felicidad contagiosa que nos impulsa a hablar, a comentar, a festejar el videojuego con profundidad. Y esto incluso cuando ya han pasado meses, años o décadas enteras desde algunos de aquellos lanzamientos.

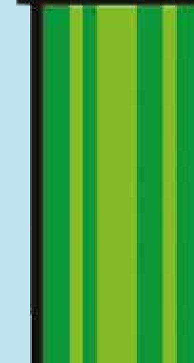
Está de más recordar que en algún momento de nuestras vidas todos, y déjenme resaltar el TODOS, hemos hablado con alguien sobre las aventuras de Mario en nuestras consolas.

No importa si se trata de nintenderos, segueros, sonyers, xboxers, expertos jugadores de la raza maestra, gamers que se autodenominan hardcore gamers o retrogamers o simplemente jugones aficionados que han acabado descubriendo este hermoso mundillo lúdico…, todos conocemos a Mario, a Luigi, a la princesa, y sabemos de qué van los hongos locos.

***MARIO, MARIO BROS.* O *SUPER MARIO* ES SINÓNIMO DE UN BUEN PRODUCTO; AÑO TRAS AÑO HA SABIDO EVOLUCIONAR LA CALIDAD EN TODOS SUS APARTADOS HASTA LLEGAR A SER EL MODELO DE VIDEOJUEGO PERFECTO.**

Desde las entregas en donde el italiano no era tan cool ni tan Super, y ni siquiera se llamaba Mario (se llamaba Jumpman), pero que igual se las arreglaba para esquivar barriles y rescatar a blondas princesas de los brazos de gigantes gorilas; o aquellas en las que el regordete se abría camino por tuberías cloacales mientras saltaba sobre los caparazones de viscosas tortugas, hasta las ambiciosas aventuras posteriores donde el inflado de mameluco se arriesgaba a mundos repletos de champiñones mala onda dominados por Bowser –el reptil mutante rey de los Koopas–, Mario aprendió las fórmulas de la jugabilidad y las fue multiplicando y puliendo, para construir un camino con metas propias que, a su vez, se fue expandiendo hasta estos días.









Como personaje, supo hacer de todo: cultivó rábanos y voló en alfombras mágicas, devoró zanahorias para volverse un conejo, practicó deportes, estudió medicina, manejó kartings, demostró su valentía recorriendo el mundo montado en un dinosaurio adicto a las pepas, engordó (aún más) y se volvió tridimensional, dominó la gravedad, surcó la galaxia, se prendió en las modas de Internet volviéndose un gatito cute y elevando con ello su carisma a límites insospechados y, además, volvió en el tiempo para reinventarse a sí mismo.

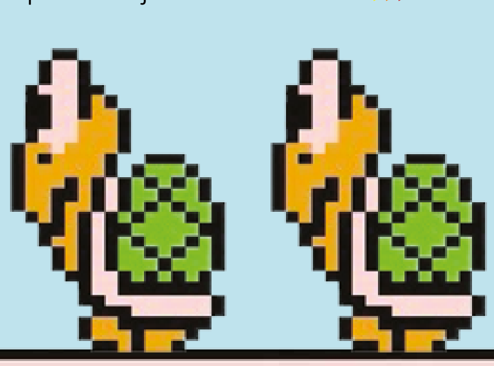


Es decir, toda una odisea de aventuras, historias, adaptaciones y versiones de los juegos de Super Mario para todas las consolas de Nintendo. Viéndolo hoy, estamos frente al camino de un héroe de la clase obrera que se convirtió en una leyenda más viva y celebrada que la de íconos pop como Mickey Mouse o Bugs Bunny. Un currículum ejemplar y difícil de superar que se ha destacado desde el inicio, desde las diferentes versiones de *Donkey Kong* hasta todas las entregas de *Super Mario Bros.*, pasando por inmensos juegos como *Super Mario World*, *Super Mario 64*, *Super Mario Galaxy*, *Super Mario 3D World* y *Super Mario Maker*.

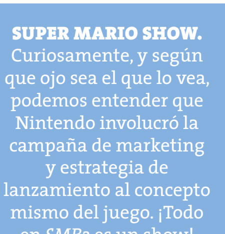
SI VOLVEMOS SOBRE ESAS LISTAS DE LOS MEJORES VIDEOGAMES DE LA HISTORIA, VAMOS A ENCONTRAR QUE, ENTRE TODOS ESOS JUEGOS DE MARIO, LA FIGURITA REPETIDA CADA AÑO ES SIEMPRE *SUPER MARIO BROS. 3.*

Obviamente, estamos hablando de la tercera entrega oficial de la saga de "los *Super Mario* de aventuras" en ocho bits. Un juego que continúa lo vivido en *Super Mario Bros.* (el primer y más representativo título de Super Mario –y el juego más popular en nuestro Family Game–), pero perfeccionado para lograr un título definitivo. Quizás el primer ejemplo de algo que Nintendo repetiría año tras año: el reescribir sus propias reglas. Las reglas de la jugabilidad, el ingenio y la diversión.

Super Mario Bros. 3, que suena algo así como Sūpā Mario Burazāzu Surī en su idioma original japonés (y que a partir de ahora abreviamos en esta nota como *SMB3*), no solo evolucionó el concepto y la jugabilidad de Super Mario como personaje y como franquicia, sino que también revolucionó el género de videojuegos de plataformas. Añadió muchísimos elementos que quizás hoy son cosas comunes de ver y de disfrutar, pero que por aquellos tiempos fueron locuras varias dignas de las mejores mentes niponas trabajando sobre la consola ▶▶







SUPER MARIO SHOW. Curiosamente, y según que ojo sea el que lo vea, podemos entender que Nintendo involucró la campaña de marketing y estrategia de lanzamiento al concepto mismo del juego. ¡Todo en *SMB3* es un show!



más icónica de todos los tiempos, los 8 bits de Nintendo.

Videojuegos en familia

La mayoría de los videojuegos de Super Mario, para respaldar la calidad de las entregas y elevar el imaginario propio del producto, han tenido tras de sí a las grandes mentes de Nintendo. Como no podía ser de otra manera, la llegada de *SMB3* fue responsabilidad de los padres más chochos de la compañía.

Nuevamente Shigeru Miyamoto (que, más que padre, podríamos decir que es una madre, con cara de señora y todo), además de ser el creador de la bestia, mente maestra y responsable máximo de la franquicia, se encargó aquí del guión, del diseño de personajes y de la producción general junto con el otro grande de la casa japonesa, el señor Satoru Iwata en el rol de productor ejecutivo.

Por otro lado, para asegurar el éxito del juego en todos los apartados, Koji Kondo se hizo cargo de la composición de sonido y música. Y la autoridad indiscutible de Hiroshi Yamauchi (presidente de Nintendo por aquel entonces) terminó por conformar un "dream team familiar" de viejos conocidos, que logró dar con el enfoque perfecto que necesitaba la empresa a fines de los años ochenta, en plena batalla de las consolas de tercera generación.

"FAMILIA", UNA PALABRA CONOCIDA EN EL UNIVERSO NINTENDERO Y UN OBJETIVO MÁS QUE LOGRADO EN UN TÍTULO QUE SUPO BRILLAR EN CADA HOGAR, EN CADA NES, FAMILY COMPUTER Y FAMILY GAME.

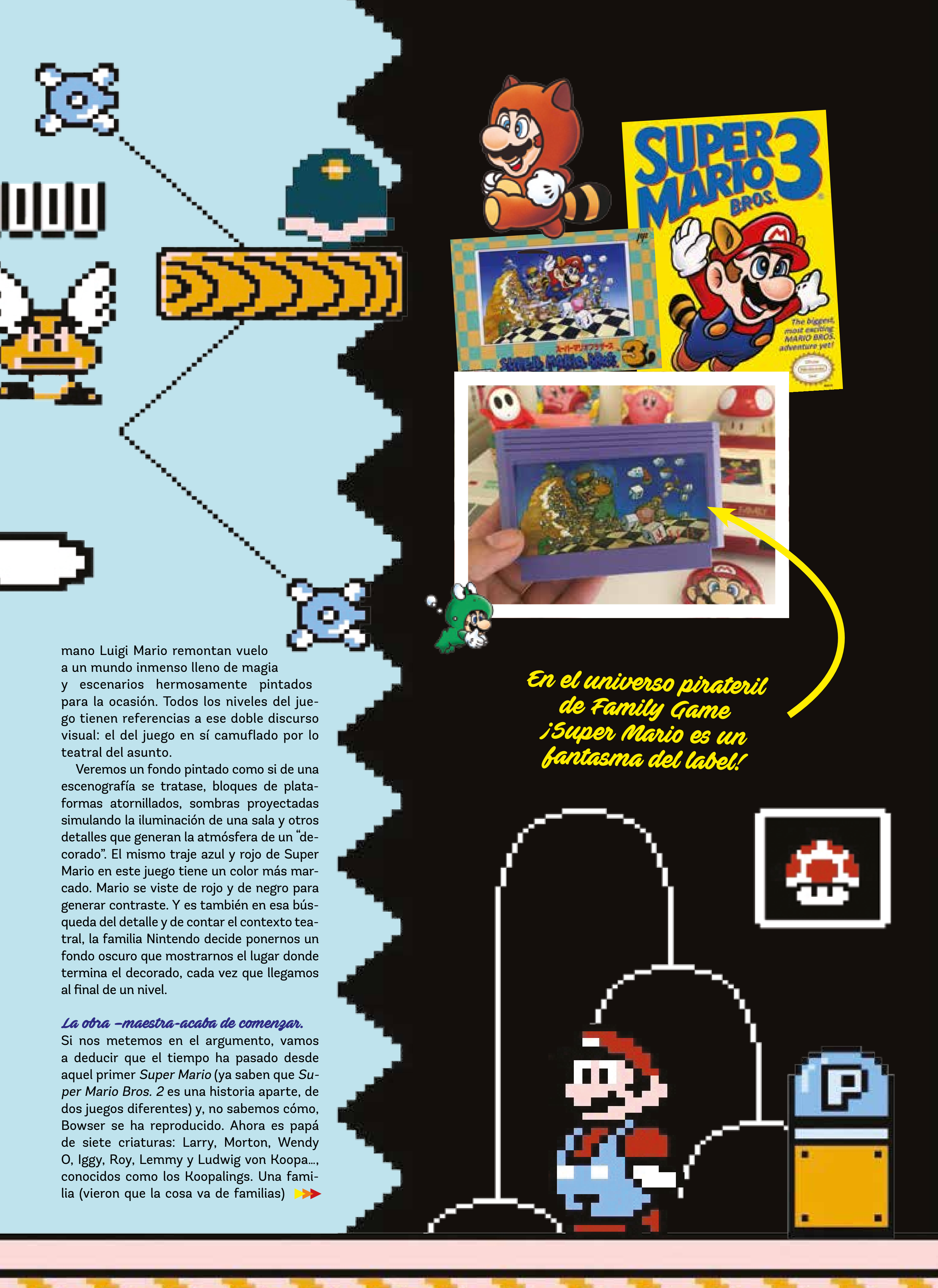
SMB3 llegó a las tiendas japonesas un 23 de octubre de 1988 y tardó alrededor de tres años en dar la vuelta al mundo (en 1990 se lanzó en Estados Unidos y en 1991 en Europa). Para ese entonces, Famicom ya tenía en su catálogo de éxitos juegos tan gordos como *The Hyrule Fantasy: Zelda no Densetsu* (*The Legend of Zelda*), *Metroid* y *Akumajou Dracula* (*Castlevania*). Eran títulos geniales, pero de otros géneros, otro tipo de videojuegos. Nintendo sentía que aún no había un referente real en títulos de aventuras y plataformas y decidió animarse a todo para crear un juego gigante técnicamente envidiable, imposible de superar por los videojuegos de otras compañías, y de paso conquistar definitivamente el terreno de los 8 bits tocando el techo de su consola.



Nintendo logró todo lo que había planeado y lo hizo a lo grande. Tanto en Japón como en Estados Unidos, padres e hijos formaron colas interminables en los centros comerciales a la espera de adquirir el bendito cartucho. La TV se embriagaba de spots del bigotudo con cola de mapache y (puntualmente en tierras norteamericanas) *SMB3* aparecía en cines gracias al estreno de la película *The Wizard* (1989), un nuevo formato de anuncio comercial más que digno de mención.

Cada vez que nos disponemos a jugar nos encontramos con un espectáculo teatral que sucede a escasos metros de nuestras sillas. Lo vamos a disfrutar como verdaderos espectadores que han pagado la entrada y que esperan que los actores de su obra preferida den lo mejor de sí. Un telón rojo se levanta para darnos la bienvenida y presentarnos a nuestros protagonistas, los hermanos Mario, que en una suerte de gag cómico nos revelan algunos de los nuevos movimientos y el mejor ropaje del actor acróbata. Mario se pone orejas y cola de mapache y recorre el escenario perdiéndose tras un arbusto verde que está ahí como decorado, mientras que el título del juego aparece en pantalla.

Y es así que Mario Mario (porque el fontanero se apellida Mario) y su lánguido her-

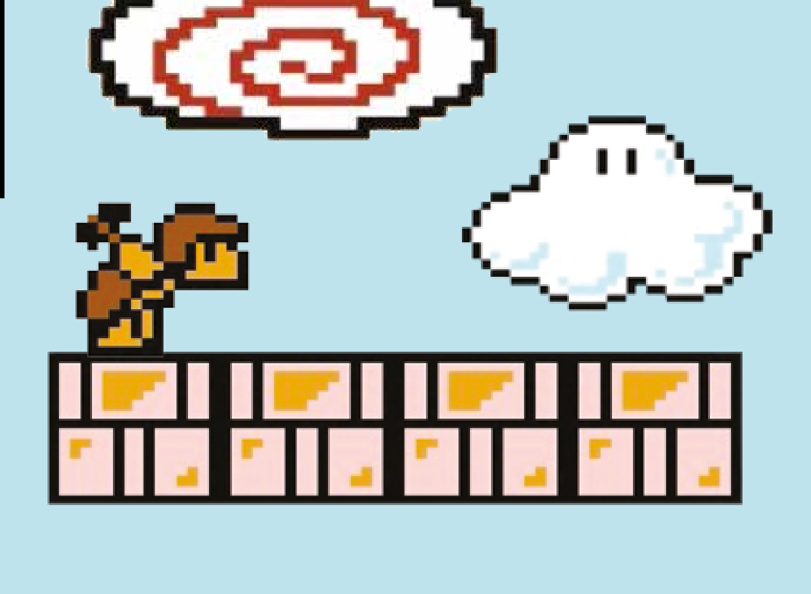


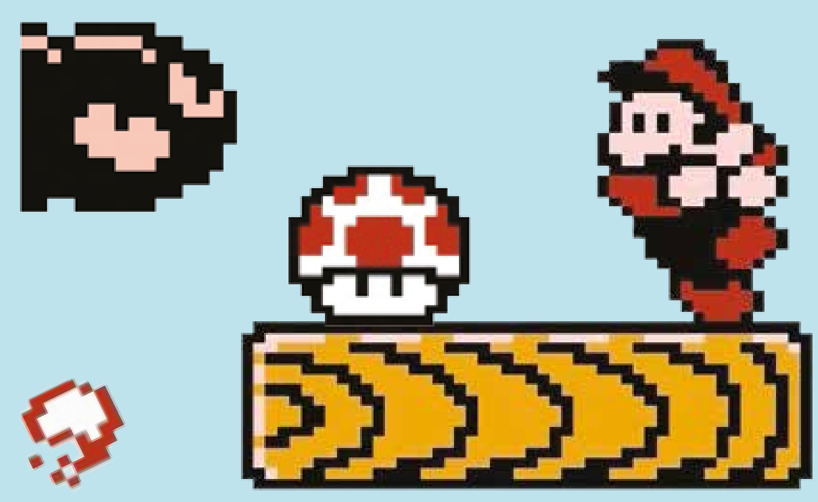
En el universo pirateril de Family Game ¡Super Mario es un fantasma del label!

mano Luigi Mario remontan vuelo a un mundo inmenso lleno de magia y escenarios hermosamente pintados para la ocasión. Todos los niveles del juego tienen referencias a ese doble discurso visual: el del juego en sí camuflado por lo teatral del asunto.

Veremos un fondo pintado como si de una escenografía se tratase, bloques de plataformas atornillados, sombras proyectadas simulando la iluminación de una sala y otros detalles que generan la atmósfera de un "decorado". El mismo traje azul y rojo de Super Mario en este juego tiene un color más marcado. Mario se viste de rojo y de negro para generar contraste. Y es también en esa búsqueda del detalle y de contar el contexto teatral, la familia Nintendo decide ponernos un fondo oscuro que mostrarnos el lugar donde termina el decorado, cada vez que llegamos al final de un nivel.

La obra –maestra-acaba de comenzar.
Si nos metemos en el argumento, vamos a deducir que el tiempo ha pasado desde aquel primer *Super Mario* (ya saben que *Super Mario Bros. 2* es una historia aparte, de dos juegos diferentes) y, no sabemos cómo, Bowser se ha reproducido. Ahora es papá de siete criaturas: Larry, Morton, Wendy O, Iggy, Roy, Lemmy y Ludwig von Koopa..., conocidos como los Koopalings. Una familia (vieron que la cosa va de familias)





de tortugas pandilleras vitaminadas que acaban de atacar el Reino Champiñón y convertir a los reyes en animales utilizando un hechizo.

Pero, claro, cuando éramos niños y jugamos por primera vez aquella gran aventura de Super Mario, poco entendimos de esa obra de teatro, de la historia y de los nombres de la familia Koopa, porque lo que realmente nos sucedía era que nos perdíamos –en la buena manera de perderse– en ese gigante universo creado por esos genios japoneses.

Nos perdíamos o nos maravilláramos gracias a los signos de identidad que posee el juego y que se notan desde el primer momento. La decisión de poner un mapa, por ejemplo (un elemento bastante común en los juegos de aventuras de aquellos tiempos). Es la primera vez que tenemos un mapa en un juego de Mario, aunque lo interesante de esto, y no menos sorprendente en esos años melosos de amor videojueguil, es que este mapa es interactivo. Nos invita a recorrerlo dándonos la posibilidad de elegir, no solo qué nivel tendremos ganas de explorar primero, sino también qué power-ups preferiremos usar para adentrarnos a ese nivel elegido o para enfrentarnos a los Hammer Brothers, aquellas tortugas patovicas con casco que nos bloquean el paso atacándonos con martillos, boomerangs o fuego.

El mapeado es maravillosamente variado y tiene de todo. Ocho mundos bien diferenciados entre verdes llanuras, colinas, acantilados, un vasto desierto lleno de arena, palmeras y algunas pirámides, fases de agua con puentes levadizos, una isla gigante con forma de Koopa, el cielo y sus espumosas nubes blancas, niveles resbaladizos cubiertos de hielo y nieve, una enorme red subterránea de laberínticas tuberías y un mundo oscuro y final gobernado por el rey Bowser, lleno de trampas, tanques y dirigibles. Traducido todo esto en nombres: Grass Land, Desert Land, Water Land, Giant Land, Sky Land, Ice Land, Pipe Land y finalmente Dark Land.

Pocos videojuegos nos han dado una diversidad tan genial de niveles y una experiencia de juego tan amplia, algo que nos hará recordar por siempre muchísimos momentos de *SMB3*. Si pensamos en esos niveles, no podremos olvidarnos nunca de esos momentos en los que nos metimos por las tuberías y descubrimos que había muchísima vida ahí dentro, con la música de Kondo resonando y remitiéndonos a lo mejor del primer *Super Mario*, y los niveles de agua (los más odiados en los juegos de plataforma) con la posibilidad de conseguir el traje de rana para pasarlos de un tirón.





Y aquí, otra de las grandes innovaciones del juego, la inclusión del inventario que nos permitía almacenar hasta 32 objetos que podíamos obtener en las fases de bonus, las casas de Toad o al derrotar a los mencionados Hammer Brothers. Una innovación que lamentablemente no hemos visto en ningún otro juego de Super Mario.

Entre todos aquellos objetos, se destacaba principalmente la flauta mágica. Un ítem que al tocarlo nos traslada directamente a la Warp Zone de este juego. Un lugar que nos permite acceder a cualquiera de los mundos de *SMB3*.

El ropero de Nintendo

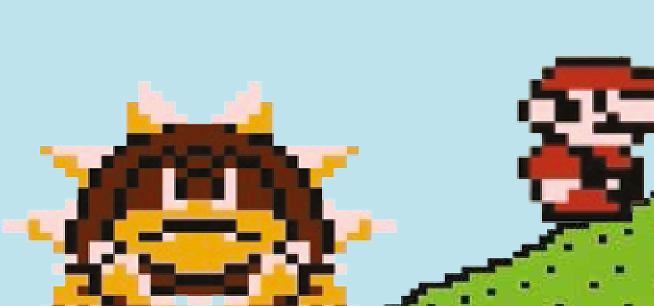
Si hay algo que caracteriza a esta tercera entrega, es la expansión de las posibilidades para jugar con Mario. Aparecía con este título, gracias a la inclusión de un chip especial en el interior del cartucho, el uso del scroll multidireccional. Por lo que Mario puede ahora saltar en todas las direcciones, puede correr, colocar sus manos en una posición horizontal y levantar vuelo gracias al traje de Raccoon (el del ítem de la hojita), que le otorga al personaje la cola y las orejas de mapache que veíamos en la presentación, o el mismo traje Tanooki (el traje de mapache en su versión completa), que, además de la habilidad de volar y atacar con su cola, convierte a Mario en una estatua para confundir a sus enemigos por un corto período de tiempo.

Ya decíamos que también puede vestirse de rana para bucear como un anfibio, meterse en el zapato Kuribo, una bota verde gigante que sirve para desplazarse sobre

EL PASAPORTE ITALIANO TIENE SUS PRIVILEGIOS. *SMB3* es el primer *Super Mario* en integrar mapas interactivos que podremos recorrer a nuestro antojo para ir, venir y volver a jugar los niveles que queramos, o ir por aquellas escenas bonus que nos permitirán recuperar vidas o incrementar nuestro tablero de ítems.

plantas pirañas y lograr mejores saltos, o cambiar sus atuendos por el traje de Hammer Mario, que le permite derrotar enemigos lanzándoles martillos.

Sin dudas, el disfraz favorito de los videojuegos está en *SMB3*. Un juego que, a casi 29 años de su creación, Nintendo sigue sacando de su ropero (recientemente el juego fue incluido en los catálogos instalados de las versiones Mini de NES y Famicom) para que no nos olvidemos de que estaremos siempre frente a un título técnica y jugablemente perfecto, extenso e infinitamente divertido Un videojuego icónico, memorable por todos lados, y una verdadera gema de los 8 bits además de ser, sencillamente, el *Super Mario* que mejor recordamos. El plataformas que nos hizo darnos cuenta de que el videojuego era algo más que alquilar un cartucho durante un finde y a otra cosa. Eran horas y horas de sentarse a vivir una aventura distinta, enigmática y mágica.



TRUCOS: UN KILÓMETROID DE VENTAJA

.JUEGO **METROID**
.PLATAFORMA **NES**
.TXT **GBOT**



METROID™ EN 30



READY.

EL *METROID* EN NES ES UNO de los mejores y más extensos juegos de la consola. Ya que no contaba con una batería interna para guardar la partida como el *Zelda* o el *Final Fantasy*, Nintendo optó por agregarle un sistema de passwords, algo común en la época. Ya que el juego maneja tantas variables, las chances de adivinar al azar un password son bastante altas (¡1 en 256!). Así fue como experimentando se descubrieron todo tipo de passwords para el juego. A continuación les dejamos algunos de los más curiosos:

¿Mother brain? ¿Quién te conoce, papá?

Ingresando el password **"MOTHER BRAIN? FUCKIN TOASST"** arrancás en Tourian con 156 misiles, 5 tanques de energía y todos los power-ups salvo por la Morph Ball y el Long Beam. Lo más gracioso es que, como dice el password, Mother Brain ya fue derrotada.

Super Samusjin

¿La armadura de Samus había sido diseñada por Capsule Corp.? Ingresando el password **"DRAGON BALL Z Dragon Ball z"**, arrancás en Norfair con 172 misiles, 5 tanques de energía (aunque con poca vida) y todos los power-ups, a excepción del Varia Suit, que no puede obtenerse.

Guarda con este

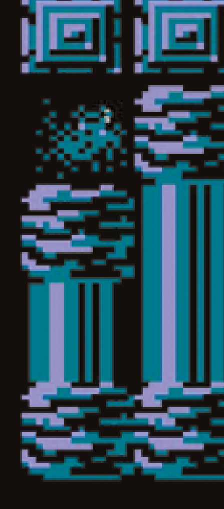
¡Hay hasta un password para glitchear el juego! Ingresando **"ENGAGE RIDLEY MOTHER FUCKER"**, el juego se cuelga (o bien, te tira a una pantalla glitcheada para luego colgarse). El glitch sigue vigente en la versión virtual del Metroid para 3DS y en la versión que viene con el NES Classic Edition, así que tengan cuidado.



¡Samus lee Replay!

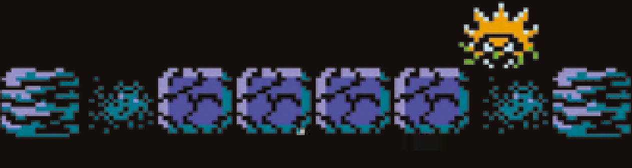
SamusM (es decir, Samus del Metroid) compra nuestra revista… ¡y Nintendo te lo confirma! Ingresando el password **"SamusM cOMpra REPLay ONLinE"**, arrancás en Tourian con 2 tanques de energía (con poca vida), 150 misiles, sin armadura y sin Morph Ball.



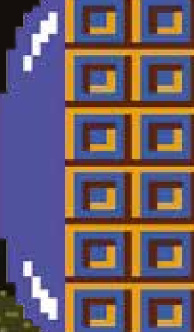


Experimentá con la pantalla de passwords. Si encontrás uno nuevo, podés compartirlo con nosotros y nuestros lectores en nuestro grupo de Facebook. ¡Podés volverte una celebridad!





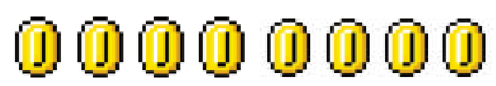




ARCADE LIFE

CONVOCAMOS A LA TALENTOSA CINÉFILA FIORELLA SARGENTI PARA CONTESTAR UN MINI REPO INSPIRADO EN VIDEOJUEGOS.

.TXT ANDREA CUKIER .PIC GENTILEZA FIORELLA SARGENTI



¿A QUÉ COSAS LES PONÉS FICHAS?

A todo lo que sea tratar de mejorar lo que hago: radio y escribir. No solo tratar de superar lo que ya manejo, sino buscar cómo renovarlo, qué sumar. Trato de meterles fichas a los temas que me parece merecen más espacio en los medios y todavía no lo tienen, desde mi lugarcito empujo lo que puedo. Ahí también entra el replantearse muchas cosas constantemente.

¿QUIÉN ES EL PLAYER 2 DE TU VIDA?

Tengo que dar la respuesta más *Gilmore Girls* y cursi del mundo: mi vieja. Soy hija única de padres separados y ella fue la que siempre estuvo tirando para que yo pudiera tener un montón de libertad y oportunidades.

> "CUANDO TUS AMIGOS CREEN EN VOS Y TE APOYAN, VAS POR LA VIDA COMO MARIO CON LA ESTRELLITA."

SI TU ENERGÍA SE MIDIERA TIPO HEALTH BAR, ¿QUÉ COSAS LA LLENARÍAN CUANDO TE QUEDÁS EN ROJO?

¡Papas fritas! Y también cosas que no te terminan matando, como leer a Neil Gaiman, mirar un capítulo de *Game of Thrones* o –ah listo, qué hippie– tirarme en el pasto sin celular. Es clave lo del celular porque hoy no se descansa con el coso ese cerca.

GAME OVER

¿UNA ETAPA DE TU VIDA QUE HAYA TERMINADO?

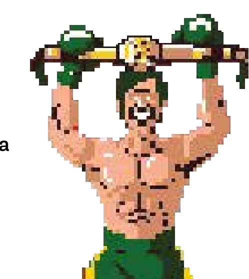
La de creer que ser pilla es algo interesante, que ser ácida e inteligente es menospreciar a todo el mundo, la de la joda sin empatía. Eso intento, bah.

¿ALGO QUE TE HAYA HECHO CRECER?

Mis amigos. Cuando tus amigos creen en vos y te apoyan, vas por la vida como Mario con la estrellita. Profesionalmente crecí mucho al trabajar con gente que confiaba en mí, que no dejó de tirarme consejos desde el cariño.

CONTAME ALGÚN LOGRO EN TU VIDA QUE CUANDO PASÓ FUE COMO BAJAR LA BANDERITA DEL MARIO Y PASAR DE NIVEL.

Cuando entré a Rock & Pop. Después me di cuenta de que eso, más que egresarse, es arrancar primer año, y me sentí realmente confiada mucho después, pero ese día sentí que a partir de ahí tenía que ser todo para adelante, que era esforzarse completamente o tirar la toalla antes de arrancar.



¿A QUÉ/QUIÉN/QUIÉNES LES GANASTE UNA BATALLA POR KO?

Más que por KO, fue por puntos, pero creo que pude dejar atrás cierto prejuicio que había con que una mujer hablara de tal tema o estuviera en tal lado. Al principio lo sufrí bastante, pero por suerte casi desapareció por completo.

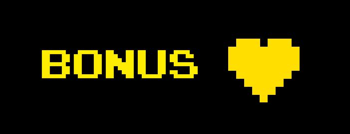
¿A DÓNDE TE GUSTARÍA ESCAPARTE?

Soy de Ushuaia, así que si fuera por mí, me escaparía todo el tiempo a la Patagonia. Si vale delirar, te tiro un Asgard.



FIORELLA SARGENTI

ES PERIODISTA Y EN SU CUENTA DE TWITTER DICE QUE FUE "ENSAMBLADA EN TIERRA DEL FUEGO" PORQUE NACIÓ EN USHUAIA. EDITA Y ESCRIBE NOTAS EN LA MÍTICA ***REVISTA LA COSA*** Y LA ESCUCHÁS EN EL AIRE DE **ROCK & POP** EN ***TODOS MIENTEN*** Y EN ***MIRÁ DE QUIÉN TE BURLASTE***. TAMBIÉN HABLA DE CINE Y SERIES EN ***BASTA DE TODO***, EN **METRO 95.1**.



PINTAR, BUSCAR LAS DIFERENCIAS, UNIR LOS PUNTOS CON LÍNEAS Y PASAR EL TIEMPO JUGANDO CON LOS PERSONAJES DE WARNER BROS. ERA UN VICIO ALLÁ POR LOS 80.

.TXT Y PIC **JUAN IGNACIO PAPALEO**

DIFERENTES MANERAS

Pasatiempo: 1. m. *Un pasatiempo, afición o hobbie (en inglés) es la actividad que se realiza por gusto o amor sin medir ni escatimar en gustos, gastos, tiempos y/o fenómenos.* Y eso era lo que hacíamos. Actividades sin escatimar los tiempos, más que nada. Casi 100 páginas de desafíos y actividades, donde copiábamos dibujos, sacábamos cuentas, resolvíamos laberintos y muchas cosas más. En donde había uno de estos cuadernillos, seguro encontrabas infinidad de lápices a su alrededor. Editados por Sigmar durante los 80, fueron fieles compañeros de muchísimas tardes de toda una generación.

